

GIRL HI-TECH MOBI: OFICINA DE PROGRAMAÇÃO DE APLICATIVOS MÓVEIS PARA MENINAS

Gilberto Speggorin de Oliveira¹, Helder Alves RIBEIRO², Nathali Kauana MORAES³, Laura Ziem Teles FRANÇA⁴.

^{1,2} Orientadores do projeto – Servidores do IFC- Campus Fraiburgo; ^{3,4} Bolsistas PIBIC-EM/CNPq - alunas do Curso Técnico em Informática.

Resumo. A maioria dos trabalhadores que exercem a área de TI são do sexo masculino. Muitas mulheres evitam esta área pois possuem uma visão padronizada dos profissionais que a exercem, o que as fazem buscar carreiras mais tradicionais. Apesar dessa dificuldade, as mulheres sempre foram muito importantes para o desenvolvimento da informática. Este projeto tem como propósito incentivar o interesse de meninas e mulheres na área da informática, oferecendo oficinas para criar softwares para dispositivos móveis, apresentar as participações das mulheres na área, ensinar hardware para microcomputadores e informática básica. Onde de forma interativa explique para elas a importância da tecnologia e possibilite a entrada de novas mulheres na área.

1. Introdução

O aprendizado sobre programação de aplicativos móveis permite a criatividade dos adolescentes, quando é pensado em formas para solucionar diversos problemas. A maioria dos trabalhadores na área da TI são do sexo masculino. Pelo fato de ter uma visão estereotipada das profissões envolvendo informática, muitas vezes as mulheres evitam essas áreas. Meninas que participam de programas educacionais relacionados à ela, tendem a dispor de atitudes positivas na área da computação.

Este Projeto de Extensão tem como objetivo principal, capacitar meninas das escolas públicas da rede municipal e estadual do município de Fraiburgo em Programação de Aplicativos Mobile, e também, fomentar a participação feminina na computação e o interesse dessas alunas do Ensino Fundamental pelo curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio que o campus oferece.

2. Materiais e Métodos

Atualmente há uma demanda para aumentar profissionais de áreas relacionadas à computação (LOUZADA et al., 2014). Porém, pode-se observar que a maioria dos trabalhadores da área da TI são do sexo masculino (SOUZA et al., 2015). Além disso, as mulheres fazem parte de uma pequena porcentagem no número de alunos que ingressam e terminam a graduação na área da computação (LOUZADA et al., 2014). Haverá uma interação que contribuirá para que a sociedade produza um novo conhecimento para que as desigualdades e os estereótipos apresentado no site, EXAME ABRIL, onde diz que apenas 20% dos profissionais de TI são mulheres e ganham 30% a menos do que os homens, conforme salienta a Agência de Notícias IBGE (EXAME ABRIL, 2018) e fazer com que cresça a quantidade de mulheres na área de TI diminua.

Nas oficinas de programação de aplicativos Mobile realizadas em encontros semanais para nosso público-alvo foram reforçados a importância da informática e para muitas foi o primeiro contato com os ambientes de programação de aplicativos.

3. Resultados e discussão

Como passo inicial do projeto, através de pesquisas bibliográficas, realizou-se uma pesquisa sobre qual conteúdo o público-alvo do projeto teria mais interesse, foi decidido fazer programação de aplicativos, pois é uma área da tecnologia que cresce cada vez mais na área de TI. Também foram realizadas pesquisas para uma explicação rápida de componentes de hardware de microcomputadores. Ao final do curso foi realizado um formulário, onde as alunas comentaram sobre o que mais gostaram do curso e também o que mais desinteressou nele, e a partir dos resultados obtidos neste formulário, percebeu-se que a grande maioria gostaram do curso e não tiveram pontos negativos, e, a partir dos conhecimentos adquiridos, informática seria uma das escolhas do público alvo para ensino médio ou superior.

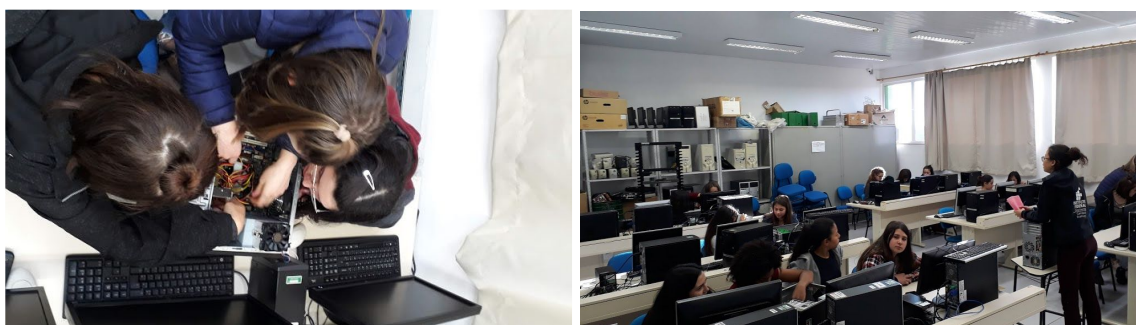


Imagem 1 e 2. Aula no laboratório de Hardware.

Fonte: Autoria própria

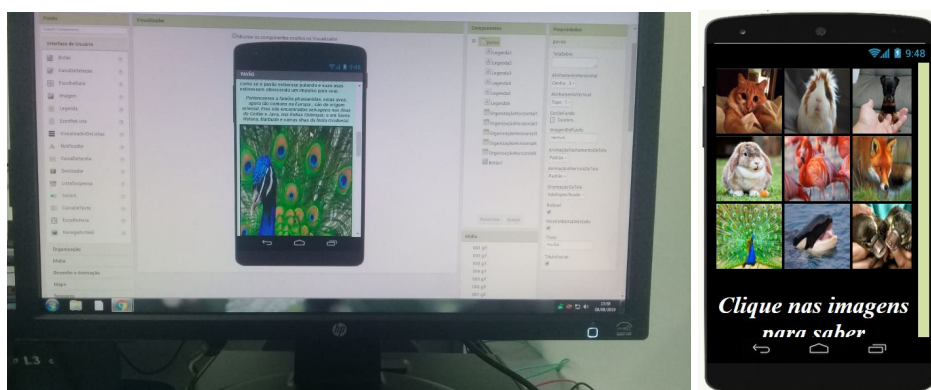


Figura 3 e 4. Aplicativos feitos pelas alunas durante as oficinas.

Fonte: Autoria própria

Nas atividades de extensão do projeto, foram elaborados pelo coordenador e pelas alunas bolsistas aulas sobre informática básica, programação de aplicativos e aulas de hardware para microcomputadores, onde atingimos num primeiro momento, cerca de 20 alunas, na rede pública Estadual e Municipal da cidade de Fraiburgo.



Figura2. Alunas que aceitaram ser fotografadas no último dia da oficina.

Fonte: Autoria própria

4. Conclusão

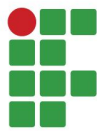
O Projeto de Extensão Girl Hi-Tech Mobi, a partir das oficinas ministradas e do formulário respondido pelas meninas que participaram do curso, durante os meses de abril até julho, notou-se, que muitas delas não tinham noção da disparidade dos sexos na área e também não conheciam sobre programação de aplicativos. A criação de aplicativos ajudou a fomentar o interesse na área de TI e nos cursos ofertados no Campus Fraiburgo.

Outro fato notável foi a boa integração entre as bolsistas com o público-alvo, por meio da realização de perguntas e outras dinâmicas durante as oficinas. Com isso, conclui-se que mais trabalhos e projetos são necessários para aumentar a participação de mulheres na área da tecnologia para que assim, possamos ter desenvolvedoras de tecnologia inspirando as próximas gerações.

Referências

CARMICHAEL, Gail. Girls, computer science, and games. *ACM SIGCSE Bulletin*, v. 40, n. 4, p. 107-110, 2008.

EXAME ABRIL. Mulheres Só 20% dos Empregos na Tecnologia e ganham 30% a menos. Por que e como mudar?. Disponível em: . Acesso em: 03. Novembro. 2018.



LOUZADA, Carolina Santana; GOMES, Wesckley Faria; NUNES, Maria Augusta Silveira Netto; SALGUEIRO, Edilayne Meneses; ANDRADE, Beatriz Trinchão; DE LIMA, Patrícia Soares. Um mapeamento das publicações sobre o ingresso das mulheres na computação. In: CLEI 2014 - CONFERÊNCIA LATINO-AMERICANA EM INFORMÁTICA - VI CONGRESSO DA MULHER LATINO-AMERICANA NA COMPUTAÇÃO, 2014, Montevideu. *Anais...* Montevideu, 2014.

SOUZA, Suenny Mascarenhas; RIOS, Mirela dos Santos; RODRIGUES, Carlos Alberto; SANTOS, David Moisés Barreto dos; BITTENCOURT, Roberto Almeida. Oficinas de programação com ambientes lúdicos para meninas do ensino fundamental. In: 23º WEI - WORKSHOP SOBRE EDUCAÇÃO EM COMPUTAÇÃO, 2015, Recife. *Anais...* Recife, 2015.

WOLBER, D. "App Inventor.org – App building for everyone" (2009). Disponível em: . Acesso em: 29. outubro. 2018.